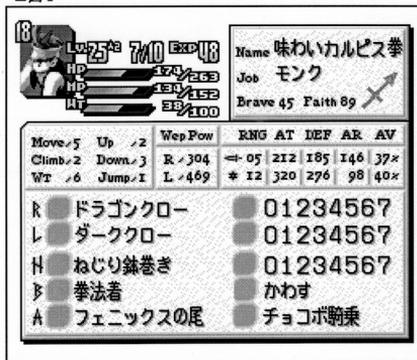


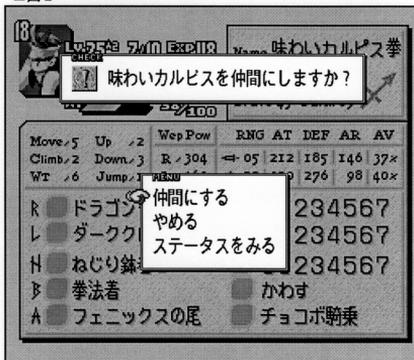
5.ユニットを仲間にする

- ◆ステージクリア処理（戦闘後の処理）すべてが終了すると画面が暗転（フェードアウト）し、ワールドマップへ戻るわけだが、その前に実行される処理がある。それは戦闘中に仲間になったユニットをプレイヤー軍に加えるかどうかを決定する処理だ。プレイ中、ユニットを仲間にするには2通りの方法がある。1つは「説得」コマンドなど（話術士が持つアクションアビリティ）で敵ユニットを仲間にした場合、もう1つはシナリオ上で仲間にする場合である。プレイヤーはステージクリア時に一時的に仲間になっているユニットをプレイヤー軍に加えるかどうかを決定しなければならない。

■図1

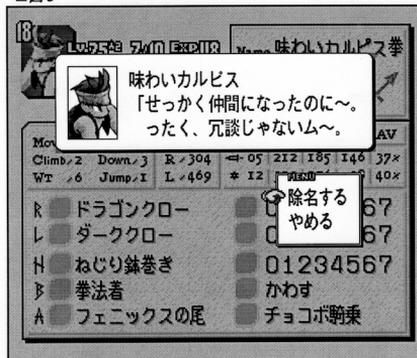


■図2



- ◆画面にユニットのステータスC（23頁を参照）を表示。○ボタンを押すとメニューが開く（図2参照）。
- ◆メニューを表示する場合は画面にハーフトーンをかける。
- ◆メニューの項目は3種類。
「仲間にする」……プレイヤー軍に加える。[COM-HELP:01]
「やめる」……プレイヤー軍には加えない。[COM-HELP:02]
「ステータスをみる」……ジョブステータス（25頁を参照）を表示する。[COM-HELP:03]
- ◆「仲間にする」を選択した場合、ユニットストックを超過するか否かのチェック（次頁参照）を行い、OKならプレイヤー軍に加えることになる。その際、専用のジングルをエントリーし、画面には「Join Up!!」ロゴを表示する。

■図3



- ◆「やめる」を選択した場合、画面に除名メッセージとメニューを表示し、プレイヤーの入力を待つ（図3参照）。
- ◆メニューの項目は2種類。
「除名する」…プレイヤー軍から削除。[COM-HELP:04]
「やめる」……前の画面へ戻る。[COM-HELP:05]
- ◆除名メッセージは汎用ユニット用に24メッセージ、イベントキャラ用に27メッセージの計51メッセージが用意される。
・除名メッセージ [EXCOMMUN.TXT]